magazine

PlayerS

focus
La Guerra Fredda è il campo di battaglia del nuovo Call of Duty, un successo già annunciato!
Next-gen per non parlare solo di console

recensiti
FIFA 21
Ride 4
Starwars Squadrons
Crash bandicoot 4 it's about time

fut21
Starting hybrid Premier-Liga

electronics
Dualsense, immergiti nel gioco

prendi subito la tua copia omaggio

65 | novembre

PREPARATI AD AFFRONTARE
LA GUERRA FREDDA
CON UN CONTROLLER ESCLUSIVO
DALLE PRESTAZIONI ECCEZIONALI
E CON MOLTEPLICI OPZIONI
DI CONFIGURAZIONE

REVOLUTION UNLIMITED PRO CONTROLLER
EDIZIONE SPECIALE
CALL OF DUTY COLD WAR

IN NEGOZIO DAL 19 NOVEMBRE
DISPONIBILITA' LIMITATA
PRENOTALO SUBITO

nacon

CALL OF DUTY
BLACK OPS
COLD WAR

PLAYERS

Pubblicazione informativa ongame network
n. 65 | novembre 20
Stampa - Pomi Vicenza
GE Distribuzione srl
Zona industriale VIII strada 36/1
30030 Fossò - VE -
Tel. 041 4165843 - 041 466732
info@gedistribuzione.com
Coordinamento Bruno Capolupi
Progetto grafico Elena Martynenko

Hanno collaborato alla realizzazione
di questo numero:
Francesco Tarquini
Marco Inchingoli
Jacopo Filisetti
Alex Campanelli
Valerio Turrini
Marco Grande Arbitro
Federico Baglivo

Carissimi Players,
un novembre che non ci sta nemmeno nel calendario non si vedeva da un po' di tempo e non crediamo che questo risenta degli spostamenti dovuti ai recenti avvenimenti politico/sanitari, è semplicemente un bel novembre tosto: carico di uscite per tutti i gusti sia numericamente che qualitativamente.
Ovviamente c'è il contributo importante dell'uscita dei primi titoli next-gen che, vista la penuria di console, in pochi potranno assaporare.
Sony fa la sua parte immettendo sul mercato titoli molto più interessanti di quanto fece in occasione del debutto di PlayStation 4 mentre la sua concorrente diretta latita in maniera sempre più evidente sul comparto fisico.
Verrebbe da pensare a precise strategie di mercato ma quali esse siano alla base mancano i titoli per far propendere il consumatore verso la console di Microsoft.
Poco male godiamoci questo mese che per ora ci vede fuori dalle recenti restrizioni imposte che come di consueto sfocerà con l'abbuffata di offerte del black Friday per poi portarci dritti al Natale.
Quest'anno non ci augureremo che sia un buon Natale, ci basterà che sia come gli altri.
Siamo convinti che sarà così ... ci stiamo già lavorando e faremo di tutto perché sia sempre migliore.
Vi lasciamo a questo numero carico di novità soprattutto per quel che riguarda i prodotti extra games.
Buona lettura e alla prossima.

EG

04 focus
La Guerra Fredda è il campo di battaglia del nuovo Call of Duty

06 coming soon immortals fenyx rising

08 review
FIFA 21

10

focus
Next-gen per non parlare solo di console

12 review crash bandicoot 4 it's about time

14 coming soon mxgp 2020

17 inserto calendario uscite - poster del mese

21 retrogaming 1995 Descent

23 electronics
dualsense, immergiti nel gioco

24 fut strategy
Starting hybrid Premier-Liga

26 review starwars squadrons

28 magic world
Dimir Mill Standard deck

29 coming soon empire of sin

30 review ride 4

32 smartmania
Huawei Mate 40 Pro
potenza e innovazione

La Guerra Fredda è il c nuovo Call of Duty, un s

il 2020 è stato senza dubbio l'anno della rinascita per Call of Duty ch Capitano Price in Modern Warfare, si è consacrato nelle classifiche d gratuita che ci ha letteralmente conquistato e rapito durante il period

Nonostante Warzone sia una modalità indipendente da Modern Warfare, il successo sconfinato ha spinto anche le vendite legate al gioco e al multiplayer, portando gli sviluppatori a mantenere la linea intrapresa nell'ultimo gioco e tornare ad un altro grande classico, abbandonando speriamo in maniera definitiva i doppi salti e i jetpack.

Call of Duty Black Ops Cold War è in arrivo il prossimo 13 novembre 2020 e gli sviluppatori Treyarch hanno una pressione non indifferente visto che il competitor principale è proprio l'ultimo Modern Warfare di Infinity Ward, un prodotto che per certi versi è davvero perfetto. Non c'è nulla da temere però, i ragazzi di Treyarch non sono affatto dei novellini anzi, molte meccaniche che oggi diamo per scontato in Call of Duty sono arrivate proprio dalla loro mente creativa e anche nel nuovo Black Ops Cold War ci saranno delle novità interessanti che potrebbero migliorare ulteriormente la già ottima esperienza di gioco sia online che offline.

In COD Black Ops Cold War ci ritroveremo catapultati in un periodo storico particolare come la Guerra Fredda, nel pieno delle tensioni tra USA e Unione Sovietica ad un passo da una catastrofica Terza Guerra Mondiale dove ritroveremo i protagonisti della serie, i carismatici Woods e Mason che si ritroveranno di nuovo a dover salvare il mondo.

Durante la campagna in singolo gli storici personaggi fungeranno da comprimari in quanto per la prima volta nella storia di COD dovremo creare il nostro personaggio misterioso attraverso un breve editor dove potremo scegliere alcuni bonus e poco altro. Siamo sicuri che la scelta di rimanere un soldato senza nome almeno all'inizio del gioco sia legata a qualche vicenda narrativa o a un plot twist che ci lascerà a bocca aperta, i ragazzi di Raven Software sono bravissimi in questo. Come avrete sicuramente intuito quindi, Treyarch si è concentrata interamente nello sviluppo delle modalità multiplayer del gioco, lasciando ai talentuosi Raven Software lo sviluppo della campagna in singolo.

Approfondiremo i dettagli della campagna in singolo in sede di recensione, mentre concentriamoci invece sul multiplayer dove abbiamo dedicato diverse ore di gioco sia nell'Alpha che nella Beta.

Il multiplayer competitivo è sì derivativo dallo shooting che troviamo in Modern Warfare, ma alcune modifiche ai movimenti, al TTK (time to kill) e al comportamento delle armi, ci portano a rapportare maggiormente il gioco con i suoi predecessori, in particolare con Black Ops 2.

Le mappe che abbiamo potuto provare ci hanno dato un assaggio dell'esperienza multiplayer che ci spetta in Cold War, una mappa in particolare ci ha lasciato davvero a bocca aperta.

Si tratta di Armada, un'ambientazione marittima dove combatteremo attraverso due navi da guerra affiancate, con la possibilità di passare da una nave all'altra attraverso cavi, zipline e accessi vari alle navi anche via mare, una mappa ricca di vie e complessa, con un impatto visivo davvero eccezionale. Anche le altre mappe provate come Miami e Satellite sono caratterizzate da un impatto visivo eccezionale, una complessità nel design che permette vari approcci all'azione e tantissimo divertimento.

Nel multiplayer inoltre tornerà la gestione delle armi vista in Modern Warfare con l'Armeria e la possibilità di potenziare le armi

ampo di battaglia del successo già annunciato!

e dopo il successo ricevuto a fine 2019 con il gradito ritorno del el multiplayer online grazie a Warzone, modalità battleroyale lo del lockdown

con i vari accessori da sbloccare giocando, la gestione delle classi e la novità delle Wildcards, perk aggiuntivi da attivare nelle classi che permettono di sbloccare bonus come la possibilità di iniziare la partita con 2 armi principali (come Risposta Eccessiva in MW) o addirittura sbloccare ulteriori slot per agganciare altri accessori all'arma e creare combinazioni ancora più letali e precise. In aggiunta, torneranno le serie uccisioni sotto forma di Scorestreak e cioè legate al punteggio e non al numero di uccisioni, permettendo di utilizzarle anche ai meno avvezzi visto che i punti rimarranno validi anche dopo la morte.
Tra le modalità che troveremo nel gioco, non mancheranno le classiche playlist Deathmatch, Uccisione confermata, Hardpoint, Controllo (assente in MW ma presente nei precedenti Black Ops) e una nuova modalità chiamata VIP Escort, dove dovremo scortare un giocatore della nostra squadra al punto d'estrazione, una modalità simile al cerca e distruggi e quindi senza respawn e con possibilità di vittoria anche eliminando la squadra nemica.
Come per Modern Warfare, il supporto al multiplayer sarà interamente gratuito con aggiornamenti periodici che introdurranno nuove mappe e armi, più i vari progetti e gli elementi estetici che verranno rilasciati attraverso il Battle Pass, una formula per il quale Infinity Ward ha fatto scuola nel mondo.

Grande ritorno anche per la modalità Zombie, una peculiarità dei prodotti Treyarch inaugurata ormai nel lontano 2009 con World at War che sarà una punta di diamante per l'esperienza multiplayer cooperativa di COD Black Ops Cold War.

Le mappe saranno più vaste rispetto al passato, con più vie da controllare e difendere, mentre torneranno le tipicità della modalità con le armi appese ai muri da acquistare con i punti guadagnati, le mystery box e i perk storici della serie (come Speed Cola), mentre tra le novità troviamo il fatto che le classi sono unificate tra Zombie e multiplayer, perciò guadagneremo esperienza per le nostre armi in entrambe le modalità e anche per Zombie il supporto post-lancio e i DLC saranno interamente gratuiti e solo gli elementi estetici saranno legati allo sblocco del Battle Pass.
Non abbiamo ancora dettagli sulla mappa o sulle nuove feature di Warzone che ricordiamo viene gestito come gioco a sè stante rispetto a Black Ops anche se ovviamente, sarà fortemente collegato in tutto e per tutto.
Dal punto di vista tecnico, il gioco sembra migliorato lievemente rispetto a Modern Warfare almeno nella fase Beta che ricordiamo è ancora in lavorazione, quindi al netto di qualche miglioria che troveremo nel gioco finale è evidente come la PS4 è arrivata alla fine del suo ciclo di vita e che i miglioramenti grafici più sostanziosi saranno riservati alla versione next-gen del gioco.

una cosa è certa, i 60fps su tutte le piattaforme sono un dogma incrollabile anche per Cold War e in aggiunta, per la prima volta è stata introdotta la possibilità di modificare il FOV (il campo visivo), un'impostazione usata molto dai giocatori PC e richiesta a gran voce dai giocatori console visto la natura cross-play del gioco.

3 dicembre

immortals fenyx rising

una nuova interpretazione al genere di azione-avventura open world, con azione combattimenti e storie dinamiche ispirate alla mitologia greca.

I creatori di Assassin's Creed Odyssey ci portano nell'avventura fantastica di un eroe dimenticato partito per salvare gli dèi della Grecia.
Immortals Fenyx Rising dà vita a una grandiosa avventura mitologica.
Gioca nei panni di Fenyx, un'eroina alata in missione per salvare gli dèi greci e la loro dimora da un'oscura maledizione. Affronta creature mitologiche, padroneggia i leggendari poteri degli dèi e sconfiggi Tifone, il Titano più temibile della mitologia greca, in uno scontro epico.
Il destino del mondo è in pericolo e tu sei l'ultima speranza degli dèi.
Immortals Fenyx Rising dà una nuova interpretazione al genere di azione-avventura open world, con azione, combattimenti e storie dinamiche e ispirate alla mitologia greca.
Vaga liberamente in un meraviglioso mondo stilizzato e sfrutta le straordinarie abilità che gli dèi ti hanno donato per sconfiggere temibili mostri mitologici.
Prove rischiose, gesta eroiche e il regno dell'oltretomba ti aspettano per mettere alla prova il tuo coraggio.
Vivi una storia epica fatta di divinità e di mostri, e adempi al tuo destino, diventando una leggenda.

SFRUTTA IL POTERE DEGLI DÈI
Gli dèi dell'Olimpo ti hanno offerto molti doni: le ali di Dedalo, la spada di Achille, l'arco di Ulisse e molti altri, e ti hanno conferito poteri leggendari che ti aiuteranno a decidere le sorti della battaglia.
Sfruttali per affrontare creature mitologiche, risolvere antichi enigmi ed esplorare il vasto open world.

COMBATTI NEMICI MITOLOGICI
Affronta creature leggendarie come i Ciclopi, Medusa o Minotauro e combatti eroi corrotti come Achille. Sconfiggili in frenetici combattimenti aerei e corpo a corpo, sfruttando i poteri e le armi che gli dèi ti hanno donato.

ESPLORA UN OPEN WORLD STILIZZATO
Scopri uno splendido e colorato mondo fantastico. Attraversa, arrampicati o esplora in volo sette regioni uniche, ognuna ispirata agli dèi.

SUPERA PROVE EROICHE
Usa l'astuzia e le tue abilità speciali per risolvere ardui enigmi e complessi rompicapo o prendi parte a battaglie altamente strategiche per accrescere i tuoi poteri e potenziare le abilità.

COSTRUISCI LA TUA LEGGENDA
Personalizza l'aspetto del tuo personaggio e scopri nuove armature ispirate alla mitologia greca.
Raccogli materiali nello scenario e crea potenti oggetti o potenzia la tua armatura per portare a termine la tua missione e adempiere al tuo destino.
Annunciato durante l'E3 2019 con il titolo di Gods & Monsters, il gioco è stato realizzato dagli sviluppatori di Assassin's Creed: Odyssey.
La pubblicazione del gioco era originariamente prevista per il 25 febbraio 2020, con la data finale di lancio, il 3 dicembre dello stesso anno, confermata nel corso dell'Ubisoft Forward il 10 settembre.
Il protagonista del gioco è Fenyx, un personaggio giocante completamente personalizzabile nell'aspetto, nel sesso e nella voce, nonostante nel materiale promozionale venga rappresentato come donna.
Il gameplay è stato paragonato a quello di The Legend of Zelda: Breath of the Wild e di Assassin's Creed: Odyssey.
Fenyx una guerriera divina che dovrà salvare gli dei greci dal temibile titano Tifone, che cerca vendetta dopo che è stato rinchiuso da Zeus nel Tartaro.
Il gioco assume un tono ironico, con Prometeo che diventa il narratore principale del gioco mentre Zeus quello del narratore inaffidabile.

SARAI TU IL PROSSIMO GAMING INFLUENCER?

nacon VIP SESSION
PLAY WITH ENSI & NERONE

CONCORSO VALIDO FINO AL 17 GENNAIO 2021

nacon | RIG

ACQUISTA UN PRODOTTO NACON O RIG, PARTECIPA AL CONCORSO E POTRAI VINCERE DECINE DI PREMI UFFICIALI OGNI SETTIMANA
IN PIU POTRAI ESSERE SELEZIONATO PER IL SUPER PREMIO FINALE: UNA GIORNATA DI GAMING E MUSICA CON ENSI E NERONE.

PERCHE LA TUA CARRIERA DI INFLUENCER COMINCIA DA QUI!

REGOLAMENTO COMPLETO SU WWW.NACONVIPSESSION.IT

FIFA 21

9 ottobre
PS4 XONE NSW
sportivo
Electronic Arts
Electronic Arts

in attesa della next-gen Re indiscus

finalmente è giunto il momento di tornare sui campi da gioco più famosi del mondo, calcare i prati della Premier League e giocare nei teatri più famosi del calcio mondiale. FIFA 21 si riconferma quest'anno il punto di riferimento indiscusso nel calcio videoludico (vista anche la scelta di PES di "saltare" quest'anno).

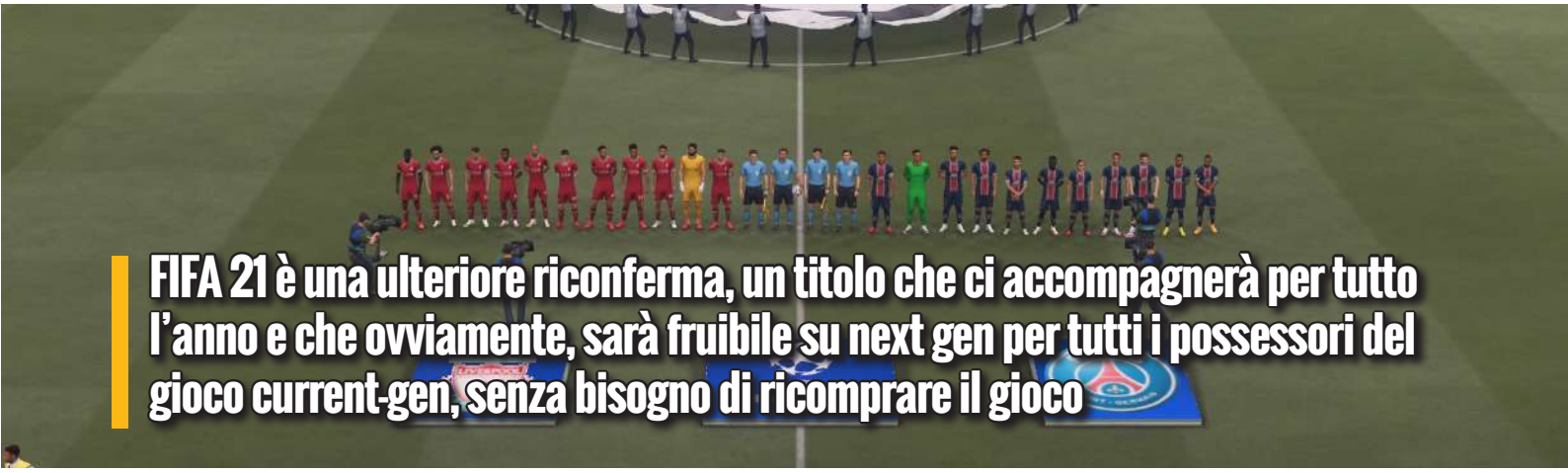
EA Sports non ha semplicemente riproposto la sua formula ben rodata e funzionante con qualche piccolo accorgimento anzi, quest'anno le novità in FIFA 21 sono parecchie, sia dal punto di vista del gameplay che dal punto di vista dei contenuti, con diverse novità dedicate alla tanto amata Modalità Carriera.
Partendo proprio dal gameplay, le partite in FIFA 21 sono ovviamente simili al predecessore, ma una volta preso il pad in mano e iniziato a giocare la differenza è notevole. Innanzitutto i miglioramenti dedicati ai dribbling con l'introduzione del Dribbling Agile rendono i cambi di direzione incredibilmente più veloci e difficili da prevedere per l'avversario, ma al tempo stesso anche nei movimenti difensivi è stata migliorata la reattività per reagire correttamente al nuovo sistema di dribbling. Sempre legato alla fase offensiva, è stato migliorato il posizionamento dei giocatori da parte della CPU che ora tenterà di inserirsi in maniera più intelligente e rapida rispetto al passato e in aggiunta.

Inoltre il nuovo sistema di Inserimento Creativo ci permetterà di controllare la direzione dell'inserimento dei nostri compagni attraverso la levetta destra creando possibilità di gioco inedite.

In poche parole, mentre prima l'attaccante alla pressione del tasto L1 (o RB su Xbox) scattava dritto in avanti, adesso dopo la pressione è possibile indicargli la direzione dell'inserimento con la levetta, permettendo inserimenti in diagonale, perfetti per portarsi via i difensori avversari e creare nuove occasioni da gol. A completare il quadro del gameplay ci sono i nuovi colpi di testa manuali (da indirizzare finalmente in maniera autonoma), contrasti più realistici e nel complesso un'intelligenza artificiale migliore nel gestire il posizionamento giocatori che non controlliamo in tempo reale. Come sempre le criticità nel gameplay emergeranno con il passare dei mesi, quando la maggior parte dei giocatori avrà imparato a padroneggiare il gioco e a utilizzarne gli eventuali glitch, ma al momento il gioco ci sembra molto meglio bilanciato rispetto al passato, diverte molto sia online che offline e al netto del solito momentum che principalmente online ogni tanto deciderà di giocarci brutti scherzi, risulta essere molto divertente.
Parlando proprio della componente multiplayer del gioco, ovviamente la punta di diamante di FIFA 21 è la modalità Ultimate Team, che viene rinnovata nella veste grafica dei menù e introduce parecchie novità, come la possibilità di giocare in co-op le Squad Battles e le Division Rivals e la personalizzazione completa degli stadi, dal colore delle righe sul campo ai vari striscioni, le musiche, i cori, insomma è possibili personalizzare il nostro stadio preferito per adattarlo al nostro team in tutto e per tutto. Oltre a ciò, in FUT 21 sono stati rimossi sia gli oggetti forma fisica, gli oggetti allenamento e i vari oggetti guarigioni specifici per parte del corpo infortunata. D'ora in poi la forma fisica verrà riportata a 100 dopo ogni partita, non ci sarà possibilità di incrementare momentaneamente le statistiche con gli allenamenti (lo facevano ben pochi) e per gli infortuni la distinzione sarà solo temporale, una semplificazione non da poco.

FIFA 21 si conferma come il so del calcio videogiocato!

Per quanto riguarda la Modalità Carriera Allenatore, ci sono parecchie novità richieste a gran voce dalla community, che portano FIFA 21 ad un livello manageriale mai visto prima nella serie.
Oltre alla forma fisica e al morale dei singoli giocatori, è stata introdotta la statistica della lucidità, un valore che farà innalzare momentaneamente le statistiche dei nostri giocatori, li farà crescere più rapidamente e che dovremo gestire attraverso il nuovo sistema di allenamento. Potremo gestire il calendario della nostra squadra scegliendo i giorni di allenamento, riposo e recupero e scegliere il piano di crescita per i nostri giocatori, permettendo anche il cambio ruolo.
Anche le simulazioni dei match sono state migliorate, introducendo un nuovo sistema di simulazione in tempo reale, che ci permetterà di "vedere" la partita attraverso varie grafiche, intervenire sui cambi e sulle tattiche di gioco e persino entrare in partita in qualsiasi momento, senza alcun caricamento tra la simulazione e il nostro ingresso in campo, una feature che già sa di next-gen, ma che già su PS4 Pro ci permette un ingresso in partita nel giro di 2 secondi.
Anche la gestione del vivaio è stata migliorata, permettendoci di scegliere i piani di crescita individuali dei nostri giovani e farli crescere come meglio crediamo prima di promuoverli tra i grandi.
Lato mercato non ci sono grosse novità, se non che riceveremo ogni tanto proposte di scambio giocatori e prestiti con diritto di riscatto dalla CPU, che nel complesso si muoverà in maniera più realistica nei movimenti di mercato.
Per quanto riguarda invece Pro Club e Volta Football le novità sono minori, con il primo che permette finalmente di modificare le sembianze dei giocatori controllati dalla CPU e consente di modificare le tattiche di gioco come nel resto delle modalità di gioco, mentre per Volta è stata introdotta una nuova modalità Rose Volta che ci permetterà di giocare lo street football di FIFA anche online con gli amici.
FIFA 21 è la coronazione del percorso fatto da EA Sports sulla attuale generazione di console, una scalata inesorabile verso la corona dei titoli calcistici ai danni del competitor PES che solo negli ultimi anni ha dato importanti segni di rinascita.
Il lavoro fatto quest'anno è egregio e fatichiamo a trovare grosse criticità dal punto di vista del gameplay, ma va detto che l'assenza della Serie B e la perdita della licenza per la AS Roma (Roma FC nel gioco) minano un po' l'esperienza di gioco per noi italiani, che speriamo nel breve in una licenza completa della Serie A come avviene per gli altri grandi campionati europei.



FIFA 21 è una ulteriore riconferma, un titolo che ci accompagnerà per tutto l'anno e che ovviamente, sarà fruibile su next gen per tutti i possessori del gioco current-gen, senza bisogno di ricomprare il gioco

Next-gen per non parlare solo di console

Ormai l'arrivo delle console next-gen è imminente e si è già detto tutto ed il contrario di tutto. Diamo invece uno sguardo ai primi giochi che ci accompagneranno in questa nuova avventura.

Xbox Series X/S e PlayStation 5 sono in dirittura d'arrivo: oramai manca davvero molto, molto poco all'arrivo delle console che daranno ufficialmente inizio alla nuova generazione di videogiochi, fatta – nelle intenzioni dei produttori, Microsoft e Sony – di potenza di calcolo, grafica fotorealistica e sonoro 3D di alto livello. Tralasciando la gestione dei preordini e dell'approvvigionamento di ognuna delle due console, quello su cui vogliamo focalizzarci oggi sono i giochi che accompagneranno entrambi i lanci.

Xbox Series X/S

FIFA 21
Dopo l'uscita di inizio ottobre, arriva anche su Xbox Series X/S la nuova iterazione della serie calcistica di EA Sports. Le novità non mancano anche per quest'edizione – per sapere cosa pensiamo più approfonditamente del titolo vi rimandiamo alla recensione presente in questo numero –. Con oltre 30 campionati, 700 squadre, 90 stadi e l'invidiabile cifra di 17000 giocatori, FIFA 21 si prospetta essere il gioco di calcio più completo presente in commercio, anche se la concorrenza non manca di certo!

Dirt 5
La serie di giochi di corse di Codemasters è una delle più longeve e fortunate dei videogiochi. Quattordicesimo della serie Colin McRae Rally ed ottavo gioco a chiamarsi Dirt, il titolo della software house inglese promette di ricreare fedelmente l'esperienza di guida off-road, migliorata dalla potenza della nuova console Microsoft.

Assassin's Creed: Valhalla
Valhalla è il nuovo titolo della celebre saga degli Assassini di Ubisoft. Ambientato nell'Inghilterra dell'epoca dei Vichinghi, il nostro compito, nei panni di Eivor, sarà quello di condurre il nostro clan alla conquista dei territori inglesi. Ambientazione affascinante e sistema di gioco rodato per uno dei capitoli di Assassin's Creed più attesi di sempre.

Watch Dogs: Legion
Altro giro, altra corsa per Ubisoft che porta anche la serie di Watch Dogs su console next-gen. Con Legion ci ritroveremo in una Londra totalmente in declino, in cui milizie private pattugliano le strade in una città che ricorda molto le atmosfere del romanzo 1984 di Orwell. Il nostro compito? Organizzare una resistenza, e sconfiggere l'oppressore, il tutto coadiuvato dalle caratteristiche tecniche di Xbox Series X/S!

PlayStation 5

Godfall
Passando alla console next-gen di Sony, come non iniziare a parlare di Godfall? Nei panni dell'ultimo Valorian Knight, una stirpe di guerrieri capaci di utilizzare le Valorplates, potenti armature. Un titolo d'azione esclusivo decisamente interessante e da tenere sicuramente d'occhio.

Marvel's Spider-Man: Miles Morales
Altra interessante esclusiva per la console di Sony, questa volta sequel/spin-off di uno dei più apprezzati videogiochi dello scorso anno. In questa nuova avventura i giocatori prenderanno il controllo di Miles Morales, intento ad affrontare il trasferimento nel quartiere di Harlem e a diventare il secondo Spider-man della città. Azione spettacolare e nemici super forti sono gli ingredienti principali di questo nuovo titolo targato Insomniac.

Demon's Souls
Altro interessantissimo titolo in arrivo al Day One della console next gen di Sony è il remake di Demon's Souls. Grazie alla tecnologia di PlayStation 5 il lavoro di Bluepoint potrà contare su tutti i miglioramenti grafici quali 4K, HDR, ray tracing e caricamenti ridotti. Insomma, un remake con i fiocchi per uno dei titoli più amati dai videogiocatori.

Call of Duty: Black Ops Cold War
E per terminare questa selezione, parliamo anche di un altro dei titoli più attesi dagli appassionati di sparatutto. Call of Duty: Black Ops Cold War è ambientato nei primi anni '80, periodo di grande instabilità geopolitica dovuta alla Guerra Fredda. Conoscendo Treyarch e Activision, siamo certi che anche per questo capitolo non si saranno risparmiati in termini di spettacolarità e azione.

Insomma, se siete tra i fortunati che sono riusciti ad assicurarsi le console al Day 1, avete sicuramente a disposizione notevoli, interessanti opzioni per passare il vostro tempo con PlayStation 5 e Xbox Series X/S.

Scopri la musica di KINGDOM HEARTS in un modo completamente nuovo!

Disney | SQUARE ENIX

Kingdom Hearts Melody of Memory

OLTRE 140 BRANI

Disponibile dal 13 Novembre 2020

12 www.pegi.info

Disney XBOX ONE PS4 NINTENDO SWITCH SQUARE ENIX

www.kingdomhearts.com/mm /kingdomhearts

© Disney. © Disney/Pixar. Developed by SQUARE ENIX.
SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd.
"PS" is a registered trademark and "PS4" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Inc. Nintendo Switch is a trademark of Nintendo

Crash bandicoot 4 it's about time

- 2 ottobre
- PS4 / XONE
- Action
- Toys for Bob
- Activision

la nuova avv gradite novità

che l'utenza avesse nostalgia dei bei vecchi tempi si è visto bene con l'uscita di Crash Bandicoot N.Sane Trilogy, la raccolta dei tre titoli principali di un brand che ha fatto la storia di Playstation ed è rimasto profondamente inciso nei nostri cuori

L'uscita della trilogia non solo è stata enormemente apprezzata e giocata, ma ha portato Activision a vagliare il progetto di un quarto capitolo, sequel del caro vecchio Crash 3: Warped, uscito nel lontano 1998, ai tempi sviluppato dagli ideatori della serie, quei Naughty Dog che ci hanno accompagnato poi attraverso la storia di Playstation con Uncharted prima e The Last of Us poi. Questa volta alla guida di Crash Bandicoot 4: It's About Time ci sono i ragazzi di Toys for Bob, responsabili prima dell'ottima Spyro Reignited Trilogy e adesso di questo sequel che per i fan della serie è vietato sbagliare e ve lo diciamo subito, questo quarto capitolo è praticamente perfetto.
Crash 4 ci catapulterà direttamente a fine anni '90 grazie al feeling che gli sviluppatori hanno saputo ricreare andando a prendere la formula tanto amata dei giochi originali e catapultandola ai giorni nostri, associandola ad uno stile grafico contemporaneo ed inserendo alcune migliorie dal punto di vista del gameplay che non vanno ad intaccare la natura platform originale.

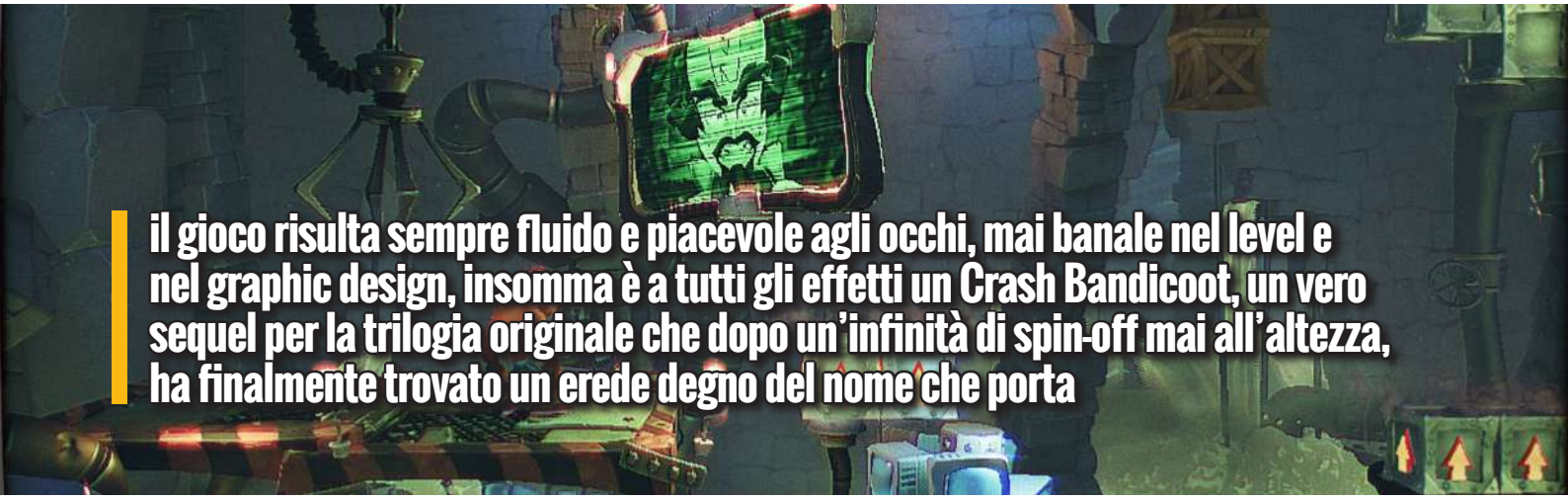
In particolare in Crash Bandicoot 4: It's About Time si è cercato di accontentare un po' tutti, sia i puristi e sia i nuovi giocatori che potrebbero trovare il gioco un po' troppo punitivo in alcuni casi.

Innanzitutto è possibile scegliere tra due diverse tipologie di gioco, una Moderna che ci permetterà di ripartire sempre dall'ultimo checkpoint senza doverci preoccupare del numero limitato di vite e una Retrò dove come per i giochi originali, una volta terminate le vite dovremmo ricominciare il livello dall'inizio e perderemo tutto. Un'altra meccanica che è stata introdotta per renderci la vita più facile è un indicatore che ci segnalerà precisamente dove andremo ad atterrare con il nostro salto, evitandoci rovinose cadute e relativo gameover. Queste nuove funzionalità che i puristi potrebbero vedere male sono disattivabili in qualsiasi momento del gioco, con buona pace di chi vuole soffrire all'interno del gioco perché tranquilli, anche se i maledetti Naughty Dog non sono alla guida del gioco anche i Toys for Bob non ci rendono la vita difficile anzi, se all'inizio il level design risulta essere impegnativo ma quasi mai punitivo o eccessivamente cattivo, più si va avanti e più la nostra pazienza verrà messa a dura prova. Crash Bandicoot 4: It's About Time come per i predecessori è un platform dove le nostre abilità cresceranno con il passare del tempo, i nostri riflessi di abitueranno ai ritmi di gioco e di conseguenza affronteremo delle aree sempre più complicate, dove solo la nostra bravura conterà.

Tutti i livelli della storyline principale sono giocabili con Crash o con Coco e a livello di level design il lavoro è veramente eccellente, con livelli memorabili, continui richiami alla trilogia originale, nuove idee perfettamente integrate nell'ecosistema di gioco, il tutto reso con uno stile grafico che ci lascerà a bocca aperta.

ventura di Crash Bandicoot e un balzo nella nostalgia!

Inoltre durante la storyline, decisamente più sviluppata dal punto di vista narrativo rispetto agli originali, vestiremo i panni anche Tawna, Dingodile e Cortex sia nella campagna principale che in livelli extra denominati Linee Temporali Alternative, dei livelli speciali che ci riporteranno negli stage già visti con Crash, ma stavolta nei panni degli altri personaggi, con alcune modifiche ad adattare i livelli alle capacità uniche dei comprimari. Inoltre ogni stage della campagna principale ha anche una variante chiama N.Vertita che ne modifica le impostazioni grafiche e alcune sezioni dello stage per darci un più che valido motivo per rigiocarli e cioè la rincorsa al 100%, il vero grande e difficile obiettivo di Crash Bandicoot 4: It's About Time e di tutti i platform di quella generazione in generale. Sì perché se vi accontentate di finire la campagna principale non potrete esserne pienamente soddisfatti, il gioco come i sui predecessori è ricco di segreti da scovare nelle mappe, di livelli extra come i Livelli Flashback che possono essere sbloccati solamente raccogliendo le relative VHS all'interno dei livelli, ma solo alla prima run, senza mai morire nel livello, una tipologia di extra creata in un mondo senza DLC, dove l'unica moneta all'interno dei giochi era la nostra bravura (o l'amico più bravo di noi che ci sbloccava tutto).
Come se non bastasse, Crash Bandicoot 4: It's About Time include anche una modalità multiplayer che ci permette di divertirci con gli amici in locale ed affrontarci in sfide a tempo, sfide a punteggio e in Passa e Gioca che non è altro che uno dei classici modi che avevamo per divertirci a Crash con gli amici negli anni 90. Una vita per uno, muori e passi il pad all'amico, nulla di più semplice e nulla di così immortale e divertente.
Lato tecnico il lavoro è di altissimo livello, il restyling dei personaggi è azzeccato, moderno, ma senza alcun stravolgimento che avrebbe fatto storcere il naso anzi, i personaggi, le espressioni caricaturali richiamano direttamente la trilogia originale e contribuiscono all'effetto nostalgia che tutti i fan storici della saga avranno con questo Crash Bandicoot 4: It's About Time.
Al lato grafico si aggiunge un sonoro eccelso, sia per quanto riguarda le musiche che per il doppiaggio in italiano.



il gioco risulta sempre fluido e piacevole agli occhi, mai banale nel level e nel graphic design, insomma è a tutti gli effetti un Crash Bandicoot, un vero sequel per la trilogia originale che dopo un'infinità di spin-off mai all'altezza, ha finalmente trovato un erede degno del nome che porta

10 dicembre

mxgp 2020

ritorna il videogioco ufficiale FIM Motocross World Championship

Salta in sella alla tua moto e fai salire l'adrenalina attraverso una nuova esperienza di gioco. Sei tu il protagonista: scopri tutte le novità della serie ufficiale.

IL CAMPIONE SEI TU

Sfida tutti i piloti, le moto e i team delle categorie MXGP e MX2 nella stagione 2020. Crea il pilota che c'è in te e diventa il campione che hai sempre sognato.

DESIGNER DEI TUOI SALTI

Crea la pista perfetta con il nuovo rivoluzionario editor.

Scegli tra diverse ambientazioni sfrutta le nuove altimetrie e condividi le tue creazioni con la community.

IL PLAYGROUND E MODALITA' WAYPOINT

Migliora la tua guida in questa area di allenamento ispirata ai suggestivi fiordi norvegesi ed esplora paesaggi mozzafiato. Porta la competizione a un nuovo livello grazie alla modalità Waypoint! Crea il tuo percorso posizionando dei checkpoint sul terreno, segna il tempo migliore e condividilo online per ottenere punti utili alla tua progressione di gioco!

COMPETIZIONI ONLINE

Grazie ai nuovi server dedicati l'esperienza multiplayer sale di livello. Connessione super affidabile, zero latenza e una banda esageratamente larga: ora non hai più scuse, nuove sfide ti attendono!

PERSONALIZZAZIONE ESTREMA

Dai spazio alle tue idee e raggiungi le performance migliori personalizzando moto e piloti con più di 110 brand ufficiali. Non è solo estetica: vivi l'evoluzione delle tue scelte.

Con MXGP 2020 si vivrà appieno l'emozione dell'attuale stagione MXGP, gareggiando con 68 piloti di entrambe le categorie MXGP e MX2 sui 19 circuiti della stagione 2020. Partendo da rookie, i giocatori possono farsi strada verso la gloria, unirsi a una squadra ufficiale o crearne una propria.

Il Track Editor tornerà con alcune feature aggiuntive.

Grazie alla nuova funzione Heightmaps, i giocatori possono replicare le vere configurazioni dei tracciati MX, spesso costruiti su colline e montagne, aggiungendo realismo a tutte le sfide che i veri motociclisti affrontano durante le gare.

Ci saranno 4 diversi tipi di terreno che i giocatori potranno scegliere e personalizzare - pianura, cava, vigneto e foresta - per creare la pista dei loro sogni.

Tutte le nuove piste create, possono essere condivise online con gli amici.

Per godersi la guida in libertà, da soli o con gli amici, in MXGP 2020 ritorna Playground.

I giocatori possono mettere alla prova le loro abilità di guida nella nuova ambientazione ispirata ai terreni dei fiordi norvegesi e quest'anno possono anche fare un giro in libertà insieme ad altri 3 amici. Questa caratteristica sarà aggiunta successivamente attraverso un update.

E per creare ancora più divertimento con la feature Playground, torna la modalità Waypoint, che ora consente gare fino a 4 giocatori.

La modalità Multiplayer di MXGP 2020 sarà potenziata con server dedicati per un'esperienza di gameplay lag-free e con la modalità Race Director per creare tornei online, decidendo le posizioni di partenza, assegnando le penalità o scegliendo le telecamere su cui concentrarsi.

Ultimo ma non per importanza, MXGP 2020 fa sentire ogni pilota unico, con oltre 10.000 item, tutti con licenza ufficiale, da più di 110 marchi del mondo Motocross.

Non solo personalizzazioni estetiche: le prestazioni della moto possono essere migliorate anche con repliche reali di diverse parti.

BANPRESTO

NUOVE STATUE IN ARRIVO

HALO
POP!
POP! HALO 13
MASTER CHIEF
POP! HALO 15
POP! HALO 14
SPARTAN MARK VII WITH VK78 COMMANDO RIFLE
VINYL FIGURE / FIGURINE EN VINYLE
FIGURA DE VINIL
prossimamente in negozio
prenota subito

PLAYERS calendario uscite

Bakugan: Campioni di Vestroia
06 — NINTENDO SWITCH — jrpg

Paw Patrol: mighty pups salva adventure bay
06 — PS4 - XONE - NSW — casual

Yakuza like a dragon
10 — PS4 - XONE — action

The Falconeer Day One Edition
10 — XONE - XBX — action

XIII remastered limited edition
10 — PS4 - XONE - NSW — fps

Pokémon Spada e Scudo + pass di espansione
06 — NINTENDO SWITCH — rpg

Need for Speed: Hot Pursuit Remastered
06 — PS4 - NSW — action

L.O.L. Surprise! Remix: We Rule The World
06 — NINTENDO SWITCH — puzzle

10 — PS5 - PS4 - XONE - XBX — action

Sackboy A Big Adventure
12 — PS5

06 — PS5 - PS4 - XONE - XBX — simulazione

My Universe: cooking star restaurant
10 — PS4 - NSW — minigames

My Universe: la mia maestra
10 — PS4 - NSW — minigames

My Universe: My Fashion Boutique
10 — PS4 - NSW — minigames

Black Desert Prestige Edition
06 — PS4 - XONE — mmorpg

Tracks - Edizione scatola dei giocattoli
06 — NINTENDO SWITCH — puzzle

12 — PS5 — action

Just Dance 2021
12 — PS4 - XONE - NSW — rhytm

Kingdom Hearts

PLAYERS

12 PS5 action

Wolfenstein Alt History Collection

13 PS4 - XONE action

Dishonored and Prey: The Arkane Collection

13 PS4 - XONE action

Katamary damacy reroll

20 PS4 - XONE puzzle

Sakuna: Of Rice and Ruin

20 PS4 - NSW platform

12 platform

Destruction AllStars

12 PS5 racing

Farming Simulator 19 Premium Edition

12 PS4 - XONE simulazione

17 PS4 - XONE action

Football manager 2021

24 PC manageriale

13 PS5 - PS4 - XONE - XBX fps

Mortal Kombat 11 Ultimate

17 PS5 -PS4 - XONE - XBX PICCHIADURO

Fortnite - bundle ride bene chi ride ultimo

17 PS5 -PS4 - XONE - XBX - NSW action

Godfall

19 PS5 action

Eldrador Creatures

30 PS4 - NSW action

Melody of Memory

13 PS4 - NSW casual

Naught Extended Edition

13 PS4 - NSW platform

Let's Sing 2021

13 PS4 - NSW rhytm

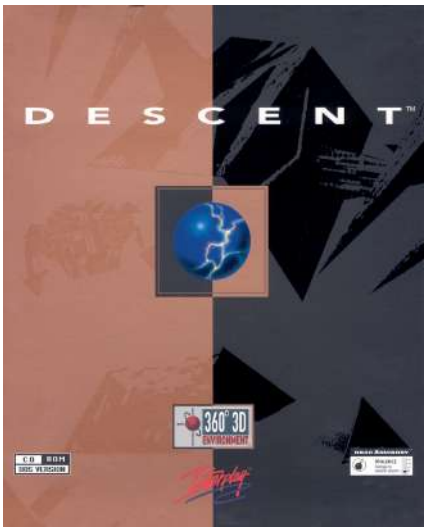
20 NINTENDO SWITCH action

novembre

1995

Descent

lo sparatutto spaziale che ha rivoluzionato il genere



PC
FPS
Parallax Software
Interplay

Doom è stato il primo sparatutto che ha dato i natali al genere degli FPS su PC, ma oggi non parleremo di lui bensì di Descent, una ventata d'aria fresca nel mondo degli shooter in prima persona. Sviluppato da Parallax Software il gioco fu una svolta per due motivi: un drastico cambio di scenario e l'introduzione della libertà di movimento.
Descent mette il giocatore a bordo di una navicella spaziale all'interno di un enorme fabbrica spaziale piena di robot impazziti, un'ambientazione fantascientifica che si distacca molto dai soliti demoni sputa fuoco e dai fiumi di sangue a cui ci ha abituato Doom.
Ma il gioco proprio per la peculiarità di controllare una navicella introdusse per la prima volta il movimento tridimensionale. Il giocatore infatti può muoversi su più assi spostandosi ovunque all'interno dell'area di gioco.
Questo porta però anche qualche problemino, dato che anche i colpi nemici possono provenire da ogni direzione.
Quindi ci si troverà spesso impegnati in brusche manovre evasive mentre cercheremo di capire dov'è il nemico sparando laser e missili a profusione.
In tutto questo trambusto dovremo cercare di salvare ostaggi umani e raccogliere potenziamenti per mantenere potenza di fuoco e scudi sempre al massimo.
Se riusciremo a sopravvivere a questo caos dovremo anche navigare attraverso intricati labirinti costruiti su più livelli, fortuna che una mappa tridimensionale in questo caso viene in nostro soccorso.
Descent propone inoltre una modalità multiplayer online e un divertente editor di livelli.
Si tratta dunque di un classico che per la prima volta dà una svolta al genere proponendo qualcosa di fresco e innovativo ancor oggi.
Ovviamente bisogna fare i conti anche con il caos che i nuovi elementi comportano, ma d'altronde fa tutto parte della frenetica esperienza offerta da Descent.
Ricordate solo di tenere un sacchetto per il mal d'aria a portata di mano!

Descent è stato creato per il sistema operativo MS-DOS ed era possibile giocarlo su sistemi a 32bit (dal 386 in su), ma sulle macchine meno dotate potevano emergere rallentamenti o problemi nella gestione delle texture. Il gioco sfrutta lo swapping della memoria sul disco (memoria virtuale) in caso la memoria fisica del sistema non sia sufficiente.
Al pari di molti altri giochi dell'epoca, non c'era supporto per le schede di accelerazione 3d, proprio perché non erano ancora diffuse commercialmente. Visto che il gioco è diviso in stanze e corridoi da porte, la programmazione degli ambienti è avvenuta tenendo conto che durante l'avventura le stanze collegate a quella in cui si trova il giocatore non hanno bisogno di subire il processo di rendering (proprio perché non viste dal giocatore), alleggerendo l'esecuzione del programma.
Nel gioco inoltre si utilizzano sprite per la visualizzazione di bonus, ostaggi, chiavi e powerup, mentre i robot ed i reattori sono stati modellati, pur con una quantità minima di poligoni, in 3d.
Il gioco, nel periodo iniziale di sviluppo, apparteneva ad Apogee Software, e fu costretta a venderlo ad Interplay per problemi finanziari.
Venne completato nel 1995, un paio d'anni dopo Doom della Id Software, ma prima della realizzazione di Quake.
Nel 1996 il gioco è stato convertito per Mac OS e come per la versione PC aveva il pieno supporto alla modalità multigiocatore via rete. Successivamente il gioco è stato portato anche su Sony PlayStation.
Il codice sorgente di Descent originale (tranne la parte per il gioco in rete) era stato reso pubblico nel 1997. Anche i codici sorgenti di Descent II e FreeSpace 2 sono stati resi pubblici.

YAKUZA LIKE A DRAGON™

INSORGI IL 10 NOVEMBRE

PER XBOX SERIES X|S, XBOX ONE E PLAYSTATION®4

DAY ICHI STEELBOOK® EDITION

PRENOTA ORA PER RICEVERE IL SET COSTUMI DEFINITIVO E STEELBOOK®

18 www.pegi.info

SEGA®

RYU GA GOTOKU STUDIO

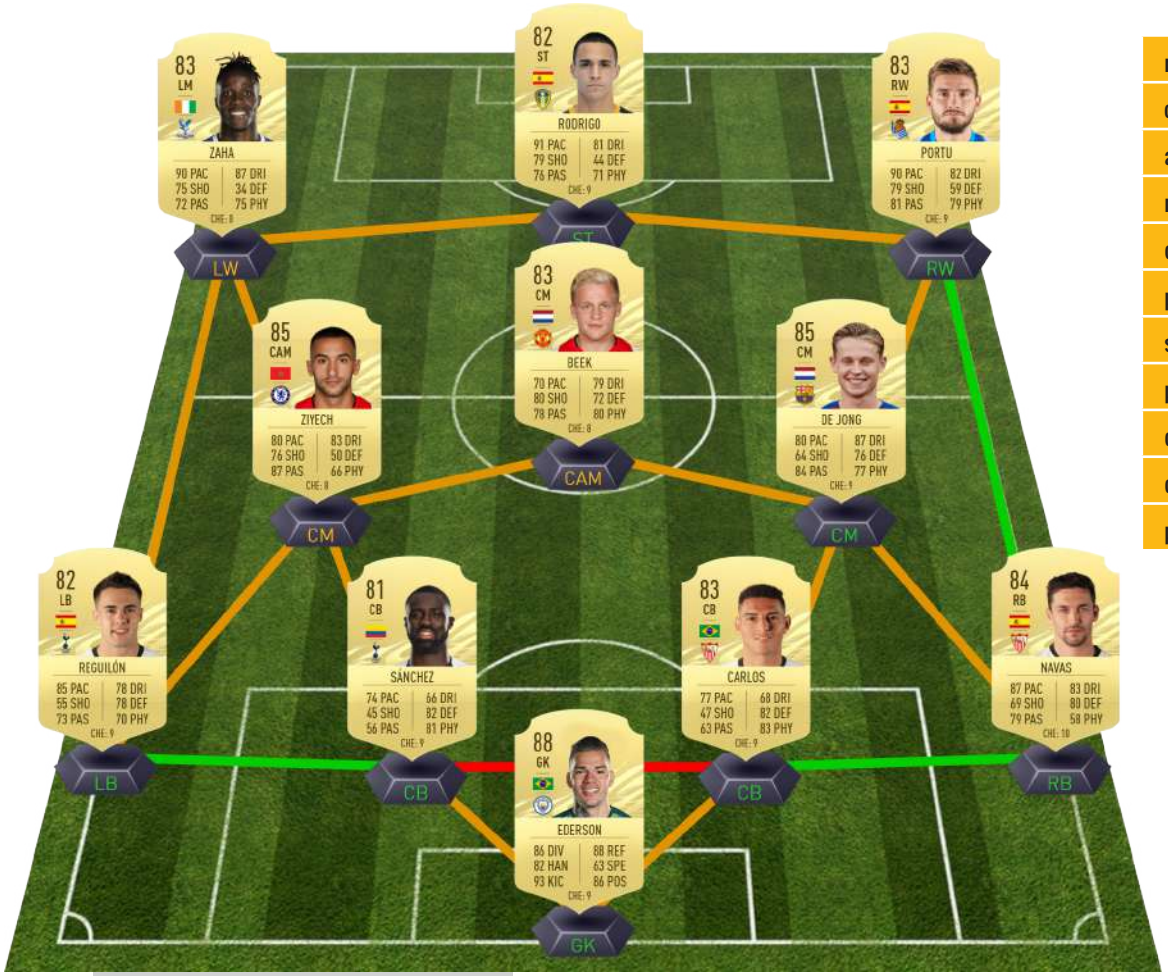
immergiti nel gioco

il controller wireless DualSense per PS5 offre un coinvolgente feedback aptico, grilletti adattivi dinamici e microfono integrato, perfettamente integrati in un design iconico

Sembra ormai lontano il sette Aprile 2020 quando è stato svelato al pubblico il nuovo DualSense ed ora siamo pronti a metterci sopra le mani.
Sono state inoltre illustrate nuove informazioni ufficiali a riguardo, oltre a varie conferme: ecco tutte le informazioni.
Prima di tutto, il DualSense propone un feedback aptico, ovvero un nuovo tipo di vibrazione molto più preciso e sensorialmente profondo: secondo quanto indicato più volte da Sony, permetterà di percepire azioni come una camminata in mezzo all'erba alta o le gomme di un auto che scivolano sopra il fango.
Lasciati coinvolgere dal feedback fisico che reagisce alle tue azioni nel gioco grazie agli attuatori doppi che sostituiscono i tradizionali motori di vibrazione.
Nelle tue mani, queste vibrazioni dinamiche possono simulare qualsiasi sensazione, dagli ambienti di gioco al rinculo di armi diverse.
Sono inoltre presenti due grilletti adattivi, su L2 e R2, che sono programmabili dagli sviluppatori per fare in modo che esercitino una resistenza differente a seconda dell'azione eseguita dal giocare.
Sperimenta vari livelli di forza e tensione quando interagisci con l'equipaggiamento e gli ambienti di gioco.
Che si tratti di tirare la corda di un arco sempre più tesa o di frenare bruscamente a bordo di un'auto in corsa, ti sentirai fisicamente collegato alle tue azioni sullo schermo.
Queste due funzioni sono attive se supportate dal gioco.
Il tasto Share è stato rimosso, ma solo per sostituirlo con un'evoluzione: Create. Acquisisci e trasmetti i tuoi momenti di gioco più epici con il tasto Crea. Sviluppato a partire dal successo dell'innovativo tasto SHARE, "Crea" offre ai giocatori tanti modi per produrre contenuti di gioco e trasmettere le proprie avventure dal vivo al mondo intero.
È stato inoltre confermato che è incluso un microfono all'interno del controller, così da poter parlare con gli amici senza dover usare un headset: ovviamente quest'ultimo rimane comunque l'opzione migliore.
A questo riguardo, è stato confermato che il controller presenterà un jack audio, come il DualShock 4 di PS4.
Anche la forma è cambiata, ora più bombata sui lati, facendo assomigliare il DualSense al controller Xbox e a quello Stadia: pare che l'industria dei videogame abbia ormai deciso qual è la forma migliore per un controller da videogiochi.
Altra grande variazione è la colorazione: per la prima volta, Sony abbandona la monocromia del controller ufficiale di base e opta per una combinazone bianco-nera.
Al di là della resa estetica, questa doppia colorazione apre interessanti scenari per il design della console, oltre che aver scatenato la fantasia di numerosi artisti sul web.

starting hybrid Premier-Liga

Tempo di Fifa 21, tempo di prima formazione della nuova stagione videoludica!
Quello che vi proponiamo di seguito non è un 11 costosissimo, pur se alcuni giocatori chiave per far funzionare la nostra squadra superano i 20mila crediti, ma potrebbe già regalarvi gioie anche nella weekend league e, come, vedrete, è estremamente semplice da migliorare man mano che accumulerete crediti, visto che gli incastri tra i vari giocatori non sono certo impossibili.
In porta non badiamo a spese e piazziamo Ederson, che qualora ne aveste la possibilità potrete tranquillamente sostituire col connazionale Alisson; a protezione del numero 1 del City abbiamo Davinson Sanchez, potente e rapido anche in questa edizione, e l'ottimo Diego Carlos, match winner della scorsa finale di Europa League.
Sulle fasce abbiamo scelto Jesus Navas, che come il buon vino migliora con il passare degli anni, e Reguilon, nuovo acquisto del Tottenham di Mourinho.
A centrocampo il trequartista sarebbe Ziyech, ma per motivi d'intesa al centro abbiamo sistemato Donny van de Beek, da invertire con l'ex compagno di squadra non appena inizia la partita.
A completare la mediana tutta di provenienza ajacide c'è Frankie de Jong, anche in questa edizione il box to box ideale sia per le squadre dei neofiti che per quelle più avanzate.
Il vero outsider di questa squadra gioca sull'out avanzato di destra: si tratta di Cristian Portugues Manzanera, ai più noto come Portu, imprendibile esterno della Real Sociedad che all'impressionante 90 in velocità unisce buone statistiche anche in tiro, passaggio e dribbling.
Sull'altro lato, un classico degli ultimi Fifa, il sempre fastidioso e ficcante Zaha, mentre in mezzo il rapidissimo Rodrigo è un'ottima ed economica alternativa ai vari Aguero e Aubameyang, che magari inizialmente non potete permettervi.
Ben arrivato FIFA 21 e buon divertimento.



rating	84
chemistry	100
att	83
mid	84
def	83
pac	82
sho	67
pas	75
dri	79
def	66
phy	74

get your t-shirt

Starwars squadons

- 2 ottobre
- PS4 / XONE
- action
- Motive
- Electronic Arts

pronti a salire a bo iconic

diciamocelo onestamente: non sempre gli ultimi titoli videoludici dedicati a Star War hanno avuto il successo che meritavano. Questo perché la stragrande maggioranza della fanbase è abituata a standard decisamente elevati, ed è normale che la stessa guardi sempre con occhio molto critico tutte le novità che coinvolgono il loro brand più amato.

È successo con gli ultimi film della nuova trilogia ed è capitato anche con i videogiochi.
Nel corso di questi ultimi anni, la casa di sviluppo che detiene i diritti per lo sfruttamento della licenza legata a Star Wars, Electronic Arts, ha proposto una serie di titoli dai valori produttivi sempre molto elevati, che spesso, come già anticipato, hanno avuto fortune alterne.
Oggi però, con Star Wars: Squadrons, EA ha deciso di puntare forte sul ricreare una delle esperienze più spettacolari e mozzafiato dell'universo di Star Wars: le battaglie tra velivoli spaziali.
Per farlo, ha deciso di affidare lo sviluppo ai talentuosi ragazzi di Motive Studios, già autori di quel Battlefront II tanto apprezzato da una buona fetta di videogiocatori.
Il nuovo titolo EA/Motive Studios è un titolo molto furbo, che punta tantissimo sull'abile congiunzione di un gameplay spiccatamente simulativo – tanto da essere maggiormente apprezzabile se giocato con apposite periferiche – al sogno che ogni vero appassionato della serie cova da quando ha iniziato il suo viaggio all'interno di Star Wars, ovvero essere dei piloti spaziali della Resistenza o dell'Impero, e sedersi a bordo di Tie fighters o X Wings.

La storia di Star Wars: Squadrons proietta i giocatori nei panni di due piloti, uno della Resistenza, qui chiamata in maniera alquanto originale Nuova Repubblica, e uno dell'Impero.

Due punti diversi, due prospettive agli antipodi, che rendono le 16 missioni della Campagna single player un susseguirsi di emozionanti colpi di scena.
Eseguite le prime due missioni introduttive - una nei panni del pilota imperiale, una in quella del pilota ribelle - il gioco ci chiederà da che parte stare, così che potremo affrontare in maniera più approfondita la linea narrativa di una fazione piuttosto che dell'altra e, particolare non di poco conto, evitare che le due trame fossero trattate in maniera superficiale.
Uno dei pregi migliori di Star Wars: Squadrons è proprio quello di offrire una narrativa sfaccettata ed interessante, capace di intrigare e di tenere occupati i giocatori per una durata che si attesta attorno alle 15 ore, anche perché collocata temporalmente tra la Battaglia di Endor e la distruzione della seconda Morte Nera.
Entrando un po' più nello specifico, ma evitando di rivelare troppo per incorrere in pericolosi spoiler, in Squadrons troviamo due fazioni: la Vanguard e la Titan. La Vanguard rappresenta la fazione della Nuova Repubblica mentre la Titan rappresenta la fazione Imperiale.
Ognuna delle due parti ha a disposizione i suoi caratteristici velivoli: X-Wings per la Vanguard e Tie Fighters per la Titan.
Ogni mezzo spaziale ha le sue peculiarità, anche se Motive ha comunque mantenuto una sorta di "base comune" per renderli perfetti tuttofare e renderle navicelle imprescindibili durante le varie missioni.
A maggior ragione, la volontà di affidarsi ad un sistema simile a quello già presente in Elite, dove con la semplice pressione di un tasto si può agire per riequilibrare l'energia dei vari sistemi per soddisfare le

indossare il vostro casco e ordo dei velivoli spaziali più ci dell'universo Star Wars?

esigenze di quel determinato momento di gioco. Sarà quindi semplicissimo aumentare la potenza di fuoco se stiamo tallonando un velivolo avversario o, viceversa, aumentare l'energia agli scudi qualora siamo noi a trovarci a dover fuggire dal fuoco dei nostri avversari.

Tra una missione e l'altra, inoltre, avremo modo di cambiare il sistema navale, così da poterci specializzare in una determinata area.Specializzazione che si renderà molto utile anche nella folta e divertentissima modalità multiplayer del titolo Motive Studios/EA, dove avremo la possibilità di affrontare due modalità differenti.

La prima, molto semplice ed immediata e denominata Dogfight, rappresenta il classico deathmatch a squadre, mentre la seconda, più strutturata, denominata Fleet Battles.
Suddivisa in fasi in cui è fondamentale bilanciare il morale della squadra e raggiungere obiettivi specifici, la modalità Fleet Battles aggiunge ulteriore profondità ad un comparto multiplayer davvero interessante, rendendola praticamente perfetta per squadre di giocatori affiatate e comunicative.
A livello di giocabilità, Star Wars: Squadrons punta tutto sul voler rendere il pilotaggio dei velivoli spaziali una vera e propria esperienza per i giocatori che decidono di approcciarsi al titolo.
Non a caso, la piena compatibilità con i joystick HOTAS danno al titolo una profondità ulteriore, una stratificazione più accentuata che rende il titolo di Motive Studios un simulatore di volo e combattimento spaziale fatto e finito.
Anche sotto il punto di vista tecnico, a parte in alcuni sporadici casi, il titolo di Motive Studios soddisfa e delizia gli occhi dei giocatori: grazie ad una serie di modelli poligonali, animazioni e effetti visivi di ottima fattura, combattere battaglie tra incrociatori e flotte ribelli sarà più divertente che mai.

in definitiva, se siete appassionati di Star Wars e il vostro sogno è sempre stato quello di pilotare uno degli iconici velivoli spaziali della Resistenza o dell'Impero, allora non potete fare altro che mettervi il casco - anche della realtà virtuale, dato che il titolo supporta egregiamente questa specifica modalità - e salire a bordo del vostro caccia spaziale: siamo certi che con Star Wars: Squadrons vi divertirete un bel po'!

dimir mill standard

il deck dell'avversario sparisce piano piano, come se fosse stato rubato da una banda di ladri! Giocare Mill non è mai stato così divertente!

Dinanzi i recenti ban di Magic the Gathering, in particolare mi riferisco alla "dipartita" di "Omnath, il Genesilocus", bisogna trovare nuovi deck vincenti da portare in Standard. Personalmente, mi sto divertendo molto nel giocare il Dimir Mill: un deck Midrange, dei colori blue e nero, dalle molte sfumature. Con l'uscita di Rinascita di Zendikar l'archetipo Mill ha guadagnato maggior spessore, generando meccaniche ibride interessanti. Oltre a macinare le carte dell'avversario, da cui deriva il termine "Mill", sono presenti meccaniche degli archetipi: Rouge Tribal, Control e Combo. Lo scopo è quello di rimuovere gradualmente il deck dell'avversario, ma le creature evasive possono accelerare il processo di vittoria. La lista qui proposta è del giocatore Joel Fernandes, che si è giudicato primo posto ad un torneo sponsorizzato da Red Bull il 19 ottobre 2020.

main

6 Isola
4 Cammino delle Acque Limpide // Cammino delle Acque Melmose
4 Passaggio Leggendario
4 Tempio dell'Inganno
3 Palude
4 Granchio delle Rovine
4 Tritone Predaventi
4 Rubapensieri Volteggiante
4 Esecutrice della Gilda dei Ladri
2 Sete del Capo Sanguinario
2 Dominio del Mitigatore
3 Risveglio di Agadeem // Agadeem, la Cripta Sotterranea
1 Disperdere Essenza
1 Sbranamento di Hagra // Fossa della Covata di Hagra
3 Atto Spietato
3 Aggrapparsi alla Polvere
4 Affogare nel Loch
4 Nella Storia

sideboard

1 Lurrus della Tana Onirica (Compagno)
3 Ombra dell'Enclave Celeste
3 Contesa Mistica
2 Negare
2 Evento di Estinzione
1 Dominio del Mitigatore
1 Disperdere Essenza
1 Sete del Capo Sanguinario
1 Liquidare

Il comparto terre è perfetto!
Ci sono tutte le migliori carte che l'accoppiata Dimir può offrire in Standard, inoltre sono riutilizzabili in qualsiasi altro deck competitivo del formato.
Sono un investimento per la stagione di gioco!
Tranne l'ottimo difensore da macina "Granchio delle Rovine", tutte le creature del deck sono di tipo farabutto. "Tritone Predaventi", "Rubapensieri Volteggiante" e "Esecutrice della Gilda dei Ladri" sono creature che infliggono piccoli danni, che interagiscono tra loro e macinano costantemente più volte nel turno.
La forza di questo archetipo sta proprio in questo: impedire all'avversario di ottenere le carte più potenti del proprio deck, logorandolo pian piano.
Il resto delle magie è diviso in magie d'ostacolo (come il counter "Affogare nel Loch" e il removal "Sete del Capo Sanguinario") e carte di utilità (come il mass reanimator "Risveglio di Agadeem // Agadeem, la Cripta Sotterranea" e il ruba-creature "Dominio del Mitigatore").
In sideboard vediamo che è presente come compagno l'onnipresente "Lurrus della Tana Onirica", che tornerà decisamente utile per rigiocare i nostri Farabutti e riattivare le abilità di Mill.
Infine, sono presenti utilità contro: deck Control/Combo (con "Negare" e "Disputa Magica"), deck Aggro ("Evento di Estinzione" e "Liquidare") e utilità di sorta (come "Ombra dell'Enclave Celeste").
Vi assicuro che è davvero un ottimo deck, vi divertirete davvero molto a giocarlo! Possiede risposte a molti archetipi, quando ingrana con la macina è davvero difficile arrestarlo.
Ci sono due modi per fermarlo: aggrando velocemente o oppure controllarlo con mass removal di sorta, ma per questo ci sono le carte di sideboard a dare risposta.
Prendete in considerazione questo deck, non solo in ottica Standard.
Si è generato un nuovo modo per concepire il Mill, siamo convinti che nei prossimi mesi verrà sviluppato per altri formati.
Potrebbe diventare una stupenda sorpresa in futuro!

1° dicembre

empire of sin

crea il tuo impero criminale da zero scegliendo il tuo racket preferito

L'avvincente trama di questo titolo a tinte noir permette ai giocatori di vedere un altro lato dei ruggenti e sfarzosi anni '20: quello del crimine organizzato.

Costruisci un impero criminale

Crea il tuo impero criminale da zero scegliendo il tuo racket preferito (spaccio di alcolici, "protezione" o gioco d'azzardo) e costruisci una squadra di sgherri degni di fiducia per lasciare il segno nelle strade. Quando ti sarai fatto un nome, espandi la tua influenza prendendo il controllo del territorio dei rivali e allarga il tuo spettro di attività.

Difendi ed espandi il territorio

Se si dovesse ricorrere alla violenza, e ovviamente si parla per ipotesi, e la tua gang dovesse essere costretta a mandare un messaggio, scendi in campo in un brutale combattimento a turni. Recluta scagnozzi in modo strategico e raduna una squadra affiatata per portare al massimo i danni da combattimento e mantenere ben salda la presa sulla città.

Un mondo che vive

Esplora le strade della vivace Chicago degli anni '20 e interagisci con un cast di personaggi realistici e dinamici, ognuno con una propria personalità da cui dipende come reagisce a ciò che fai (o non fai). Inganna, costringi, seduci, minaccia o uccidi per ottenere quello che vuoi.

Sfrutta la tua influenza

Forgia e spezza alleanze, corrompi i poliziotti e commercia sul mercato nero per rendere più potente la tua fazione ed espandere la tua famiglia criminale. Ma tieni sempre vicini i tuoi nemici e assicurati di avere uomini ai posti giusti e occhi dappertutto.

Più strategie per vincere

Scala la vetta con la violenza, l'influenza sociale o la notorietà! Sono tanti i modi per diventare il re o la regina di Chicago. Con diverse condizioni di partenza e dinamiche di gruppo in costante cambiamento, non ci saranno mai due partite uguali. Empire of Sin gioca come un gioco di strategia a turni con il giocatore che assume il ruolo di un boss del crimine nell'era del proibizionismo , ricominciando nel 1920 e cercando di ottenere il controllo di Chicago entro il 1933.

Come boss, possono arruolarsi fino a 16 subalterni di 60 potenziali per gestire il loro impero di attività discutibili, come speakeasies , casinò e bordelli , proteggendoli dalla legge e dalle bande mafiose rivali, mentre cercano di estendere la propria influenza assumendo altri.

Il gioco utilizza l'alcol come un tipo di valuta per estendere l'influenza dell'impero. L'alcol può essere prodotto dai birrifici sotto il controllo del giocatore, dato al giocatore dagli alleati o ricompensato come parte del completamento di varie missioni. La qualità dell'alcol può influire sulla sua influenza; l'alcol di scarsa qualità può essere prodotto a buon mercato e inizialmente venduto con un alto profitto, ma nel tempo perderà il suo valore.

Rilevare un'altra attività può comportare il combattimento diretto, durante il quale il gioco entra in un gioco di strategia a turni simile a X-Com , o può avvenire attraverso altri mezzi persuasivi, comprese alleanze a breve termine con altre bande per sconfiggere un nemico comune.

Il combattimento e altre situazioni sono influenzate da vari tratti e vantaggi che i personaggi hanno e possono farli agire in modo diverso dagli ordini del giocatore. Ad esempio, un personaggio con il tratto "Hair Trigger" può sparare con la sua arma invece di spostarsi al riparo quando gli viene ordinato.

Questi tratti possono cambiare nel corso di una partita; un subalterno può diventare più abituato a risolvere i problemi con mezzi violenti quanto più viene messo in tali condizioni, per esempio.

Controllare più territorio dà al capo della banda più fondi per armare meglio i propri subalterni o per reclutare nuovi membri. Il gioco è di natura parzialmente roguelike poiché le attività sulla mappa del gioco riallocano ogni partita e ogni volta vengono generati nuovi personaggi con vantaggi diversi. Alcuni hanno paragonato Empire of Sin come successore del gioco Mob Rule del 1999

Il gioco è stato rivelato per la prima volta durante la presentazione di Nintendo Direct all'E3 2019 .

Ride 4

8 ottobre
PS4 XONE
sportivo
Milestone
Milestone

quat

si ritorna in sella! dopo l'uscita dedicata al motomondiale, Milestone ci riporta su due ruote con l'altra grande uscita del suo catalogo: Ride!

La libertà, la vicinanza, l'unione con il proprio mezzo, quasi a farlo diventare estensione del proprio Io, sono tutte emozioni difficili da capire se non lo si è provato almeno una volta nella propria vita.
Ma tralasciando i romanticismi da ex - ahimè - motociclista, cosa si potrebbe fare per rendere questo tipo di emozione, questo tipo di esperienza, accessibile e disponibile a tutti?
In soccorso dei sognatori arriva quella che oramai possiamo definire la casa di sviluppo videogiochi più capace e conoscitrice del mondo delle due ruote: Milestone.
Lo scriviamo anche con un certo orgoglio perché Milestone nasce e cresce in Italia, a Milano, e sin dagli albori ha voluto incentrare tutta la sua produzione su questo affascinante mondo.
E anno dopo anno, gioco dopo gioco, sono riusciti a trovare un metodo di fare simulatori di guida assolutamente peculiare, tanto che riconosci immediatamente un titolo Milestone da un altro.
Ride 4 rientra esattamente in questa categoria.
Il nuovo simulatore di Milestone arriva su console e PC in una rinnovata veste, con il preciso obiettivo di porsi come il simulatore definitivo di guida motociclistica su strada.
Il risultato, è bene anticiparlo sin da subito, è clamorosamente vicino alla riuscita. Merito del know how della casa di sviluppo milanese, sicuramente, ma merito anche di una formula di gioco che sembra essersi sgrezzata e liberata, se così possiamo dire, di orpelli arcade poco utili.
Poco utili perché se l'obiettivo era quello di ridefinire il termine di simulazione, allora era certamente più corretto propendere per un netto cambio di approccio per questo nuovo titolo, piuttosto che dare un colpo al cerchio ed uno alla botte e accontentare anche i giocatori meno avvezzi alle simulazioni.
Ride 4 non è solo un'eccellente simulazione di corse motociclistiche su strada, ma è soprattutto una magnifica esperienza, una sintesi perfetta di quello di cui parlavo in apertura, solo in ambito virtuale o, meglio, videoludico.
Nella modalità Carriera di Ride 4 i giocatori affrontano molteplici gare in giro per il mondo a bordo di centinaia di moto differenti.
Le stesse gare rientrano in tipologie diverse, che variano dalle semplici prove Time attack alle corse di stampo classico, alle più articolate ed impegnative gare endurance, dove la gestione del singolo componente della moto è di fondamentale importanza per avere buoni risultati alla fine della gara.
Portandolo in circuiti sparsi per tutto il mondo, la modalità Carriera di Ride 4 accompagna il giocatore lungo strade affascinanti, presentandogli oltre 200 veicoli diversi che potrà utilizzare nelle diverse discipline a disposizione.
Oltre a quelle già citate si aggiungono

anche le modalità Licenza: simili alle patenti di Gran Turismo, le licenze permetteranno l'accesso alle competizioni continentali.

Le prove, che risultano essere mediamente più difficili delle altre, sono decisamente complesse e non ammettono il benché minimo errore, mettendo alla prova anche il più abile dei piloti e facendo capire sin da subito il grado di realismo che ci si dovrà aspettare in Ride 4.

Realismo dato anche e soprattuto da un rinnovato feeling con le moto.
Il sistema di controllo, che rimane grosso modo sulla stessa ottima base degli altri titoli di casa Milestone, è semplice ed immediato e, unito all'eccellente fisica delle moto presenti, regalano un'esperienza unica al giocatore, che si troverà a dover gestire nel migliore dei modi i pesi delle varie moto.
Avete letto bene, perché Ride 4 è una simulazione talmente ben fatta che l'esperienza di guida di un bolide a due ruote è tradotta in un'incredibile user experience.
E anche tecnicamente, grazie all'utilizzo di Unreal Engine, il titolo di Milestone regala al giocatore effetti visivi e, più in generale, una qualità grafica decisamente apprezzabile.
In conclusione, Milestone ci regala una nuova simulazione di guida di spessore, iterata sull'ottima base dell'esperienza maturata nel corso degli anni.
Pur rivoluzionando un minimo la formula, Ride 4 riesce a essere un titolo godibile e dannatamente divertente, forse non molto accessibile per chi è totalmente a digiuno di questo particolare genere di giochi, ma comunque consigliato a quanti abbiano voglia di cimentarsi in un'esperienza di gioco impegnativa e di spessore.

Huawei Mate 40 Pro potenza e innovazione nel nuovo top di gamma

**finalmente la nuova gamma di smartphone senza segreti. Innanzitutto, una precisazione: i modelli sono tre, Mate 40, Mate 40 Pro e 40 Pro+, ma solo gli ultimi due saranno disponibili sul nostro mercato.
Entrambi vengono proposti con supporto alle reti di nuova generazione e dalle spiccate doti fotografiche, come ormai di tradizione per la serie.**

Huawei ha annunciato il suo Mate 40 Pro. Se tornassimo indietro nel tempo, di almeno due anni, oggi l'attesa sarebbe stata pari a quella per i nuovi iPhone.
Huawei si stava costruendo un nome non solo con pubblicità martellante, quella serve sempre, ma anche con prodotti che dimostravano davvero quanto il brand cinese fosse diventato, da follower, un leader della categoria.
Soprattutto sulla fotografia, dove Huawei per prima (escludendo Nokia) ha portato i sensori con risoluzione elevata, pensiamo ai 40 megapixel del P20 Pro, la fotografia computazionale, la modalità notte e soprattutto la NPU, il processore per l'intelligenza artificiale.
Il Mate 10 Pro è stato il primo smartphone dotato di intelligenza artificiale, c'era sicuramente del marketing ma in quel Kirin 970 Huawei aggiunse, per la prima volta in un processore per smartphone, un core dedicato al calcolo neurale. Oggi il processore che accelera il machine learning è un qualcosa che non può mancare in nessun prodotto smart: c'è nei telefoni, nei TV, c'è negli smart speaker. Huawei ci aveva preso, ed è stata solo la prima di tante volte.
Il Mate 40 Pro arriverà in Italia a 1.249 euro, e arriverà ovviamente senza servizi Google e con i Huawei Mobile Services. Non sarà per Huawei un telefono facilissimo da vendere: se consideriamo il periodo in cui ci troviamo il Mate 40 Pro avrebbe fatto fatica anche se ci fossero stati i servizi Google, ma è comunque un telefono che ci mostra quello che l'Europa potrebbe perdere a causa delle decisioni prese dal Governo americano.
Huawei è una delle poche aziende che non solo riesce a costruire ottimi telefoni con tutti i componenti fatti in casa, ma è capace ancora oggi di trovare spunti di innovazione in un segmento fermo. Huawei non è come gli altri brand cinesi: è facile comprare un eccellente processore fatto da Qualcomm e servirsi di Qualcomm per sistemare antenne e moduli 5G, è un po' più difficile fare tutto in casa, dalla progettazione allo sviluppo.
Il cuore del nuovo Mate 40 Pro è il Kirin 9000, quel processore fatto in casa con tecnologia a 5 nanometri che TSMC, dopo una prima produzione, è stata obbligata a bloccare.
Non sappiamo quanti Kirin 9000 abbia Huawei in casa, forse qualche milione che non siamo certi bastino a soddisfare il fabbisogno interno di uno smartphone che in Cina, viste le premesse, potrebbe fare il sold out in pochi giorni.
Il Kirin 9000 è il primo processore per smartphone con modem 5G Balong integrato realizzato a 5 nanometri: l'A14 di Apple è a 5 nanometri e ha 11.8 miliardi di transistor, ma il modem di Qualcomm è esterno e l'X55, questo quello usato sull'iPhone, ha paio d'anni alle spalle ed è ancora realizzato con tecnologia a 7 nanometri.
Con 15.3 miliardi di transistor il Kirin 9000 è oggi, in attesa dei nuovi Snapdragon, il prodotto più completo sul mercato.
Huawei entra rapidamente nei dettagli del processore: la CPU ha 8 core, 1 core un Cortex A77 ad alte prestazioni, 3 core sono A77 Cortex con clock a 2.54 Ghz e

infine ci sono altri 4 core Cortex A55 ad alta efficienza.
Se la CPU è solo del 10% più veloce di quella degli Snapdragon 865+, che sono comunque SoC dello scorso anno, la GPU è del 52% più veloce, una Mali G78 a 24 core. Huawei migliora anche le prestazioni della NPU, il processore neurale fatto in casa: anche per lei configurazione multi-core con 2 Big Core e 1 Tiny Core.
Con supporto alle memorie DDR5, un nuovo ISP e il modem Balong 5000 integrato sul 'die' ci troviamo davanti ad un piccolo mostro di potenza.
Nonostante la serie Mate sia quella storicamente dedicata ad una utenza business, mentre la serie P è quella destinata alla fotografia, nel Mate ci sono diverse novità in ambito foto e video che completano il lavoro fatto sul P40 Pro e sul P40 Pro Plus.
Una di queste è il nuovo sensore ultra grandangolare: Huawei si è resa conto che il sensore da 40 megapixel con obiettivo 18 mm equivalente usato sul P40 era un controsenso. Lo avevamo scritto anche noi in fase di recensione: 18 mm non sono un angolo così ampio da poter essere definito ultra wide.
Su Mate 40 Pro il sensore viene ridotto leggermente così da arrivare a 100 gradi di angolo di visione, ma riesce comunque ad essere ben più grosso di quello usato dagli altri produttori. Come fa Huawei ad usare un sensore grande, con pixel da 1.6 micron e 20 megapixel totali, mantenendo una apertura ampia?
Per la prima volta su uno smartphone viene usata una lente free form, ovvero un obiettivo composto da una lente che al posto di avere classica forma sferica ha una superficie modellata per indirizzare la luce sulla superficie quadrata del sensore. Questo permette a Huawei di ottimizzare l'accoppiamento lente sensore senza avere una fastidiosa deformazione a barilotto. Per quanto sia una piccola cosa, è comunque l'ennesima innovazione in ambito fotografico.
Mate 40 Pro ha anche una ricarica a 66 watt, una ricarica wireless che arriva a 50 watt, uno schermo HDR OLED con cornici sottilissime, è IP68 e una interfaccia EMUI che dimostra idee e sostanza.
Il fatto di poter ritagliare da una foto un elemento e usarlo per l'Always on Display è una di queste, ma quella che forse più colpisce è la tecnologia Attention Aware che accende lo schermo con lo sguardo. Se il telefono è sulla scrivania, basta un colpo d'occhio per far apparire l'always on display, con le notifiche e l'ora. Questo sensore permette lo sblocco 3D con il volto che si somma a quello biometrico sotto lo schermo: doppia opzione.
Come il P40 Pro anche il Mate 40 Pro è un top di gamma di quelli veri, diverso, anche nel design, da tutti gli altri smartphone "fotocopia".

Caratteristiche tecniche

- Display -
OLED da 6,7" 1344x2772, 456ppi, refresh rate 90Hz, frequenza campionamento 240Hz
- Processore -
Kirin 9000
- Memoria -
8GB di RAM, 256GB interna espandibile tramite NM Card fino a 256GB
- Tasti e gesture -
fisici: accensione, volume | gesture: Air Gesture
- Sensore delle impronte digitali -
integrato nel display
- Dual SIM - ibrida
- Connettività -
5G, WiFi 6 dual band, Bluetooth 5.2 LE, NFC, USB-C, GPS L1/L5, Glonass, Beidou, Galileo, NavIC
- Funzione desktop -
Modalità Desktop Wireless tramite WiFi Direct
- Certificazione - IP68
- Fotocamera anteriore -
13MP, f/2,4, sensore di profondità 3D
- Fotocamere posteriori -
50MP Ultra Vision, f/1,9 | 20MP grandangolare, f/1,8, 12MP tele, f/3,4 con zoom periscopico 5x, ibrido 10x, digitale 50x, OIS | Mate 40 Pro+: doppio teleobiettivo con zoom ibrido 20x e digitale 100x
- Batteria -
4.400mAh con ricarica Huawei SuperCharge a 66W, ricarica Huawei SuperCharge wireless a 50W
- Dimensioni e peso -
162,9x75,5x9,1mm , 212g
- OS - Android 10 con EMUI 11 (NO GMS)
- Colorazioni -
Pro: Black, Mystic Silver
Pro+: Ceramic Black, Ceramic White

senza dubbio si tratta di uno smartphone che vale tutto quello che Huawei chiede

CYBER
ricevi in omaggi
tiger claws
keychain
* offerta valida per le prenotazioni - salvo esaurimento scorte promozionali
18
www.pegi.info
PS4
XBOX ONE
PC
DVD-ROM
SOFTWARE

CD PROJEKT

BANDAI NAMCO Entertainment

CALL OF DUTY BLACK OPS COLD WAR

18
www.pegi.info

© 2020 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY e CALL OF DUTY BLACK OPS sono marchi di Activision Publishing, Inc. Tutti gli altri marchi e nomi commerciali appartengono ai rispettivi proprietari.

ACTIVISION